TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



Cuarta parte
GUÍA ORO Y PLATA



Por los expertos de 



¡Avance brutal!

POKéMON BLANCO Y NEGRO

¡Alucina con los nuevos Legendarios!

Suplemento de Nintendo Acción nº 212



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632
■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
■ **Depósito Legal** M-25632-2005



¡LLEGAN EN PRIMAVERA DE 2011!

Todos los detalles de Pokémon Blanco y Negro

Una nueva historia, una nueva generación de Pokémon, todo será nuevo en las ediciones Blanco y Negro, listas en septiembre en Japón y en primavera en España.

Desde la revelación, el pasado 9 de abril, de las nuevas ediciones «Pokémon Blanco y Negro», todos los fans de la saga estaban expectantes por conocer más detalles, características técnicas y sobre todo, nuevos Pokémon. Con la presentación de **Tsutaja, Pokabu y Mijumaru**, y ahora los Legendarios **Reshiram y Zekrom**, podemos ver por fin a las primeras especies de Pokémon además de las ya conocidas **Zorua y Zoroark**. Si os parece, vamos a conocer a estos Pokémon de estreno un poco mejor.

Tsutaja, Pokabu y Mijumaru

Estos tres nuevos Pokémon tienen el punto entrañable de todos los Pokémon iniciales. **Tsutaja**, el Pokémon Culebra, es de tipo Planta, mide 0,6 metros y pesa 8.1 kg. Ya sabemos que aprende el movimiento Lluevehojas, y seguramente tenga la habilidad Espesura como los iniciales tipo Planta.

Pokabu es el Pokémon Cerdo Fuego, y efectivamente, es de tipo Fuego. Mide 0,6 metros y pesa 9.9 kg, y además aprende Lanzallamas. Seguramente

La nueva Región de Isshu



Pues sí, por fin conocemos el nombre de la nueva región: la Región de Isshu.
En realidad no sabemos todavía dónde se encuentra, pero sí que su capital es Ciudad Hiun. Se trata de una gran ciudad de rascacielos en cuyas calles podremos adentrarnos en busca de todo tipo de cosas. En las calles nos cruzaremos con personas que nos hablarán por iniciativa propia, o se apartarán. Pero desde luego está claro que será una ciudad absolutamente llena de vida. Vamos a darnos una vuelta por las primeras imágenes.



Puerto de Ciudad Hiun

Estamos en una ciudad marítima que cuenta con su propio puerto, ¿hacia dónde zarpará ese barco?



Calle comercial

Llena de tiendas, verás que algunos personajes se apartan de tu camino y muchos de ellos te saludan.



Puente colgante

Ciudad Hiun está unida a otra gran ciudad con este puente, es una gozada verlo desde el mirador.



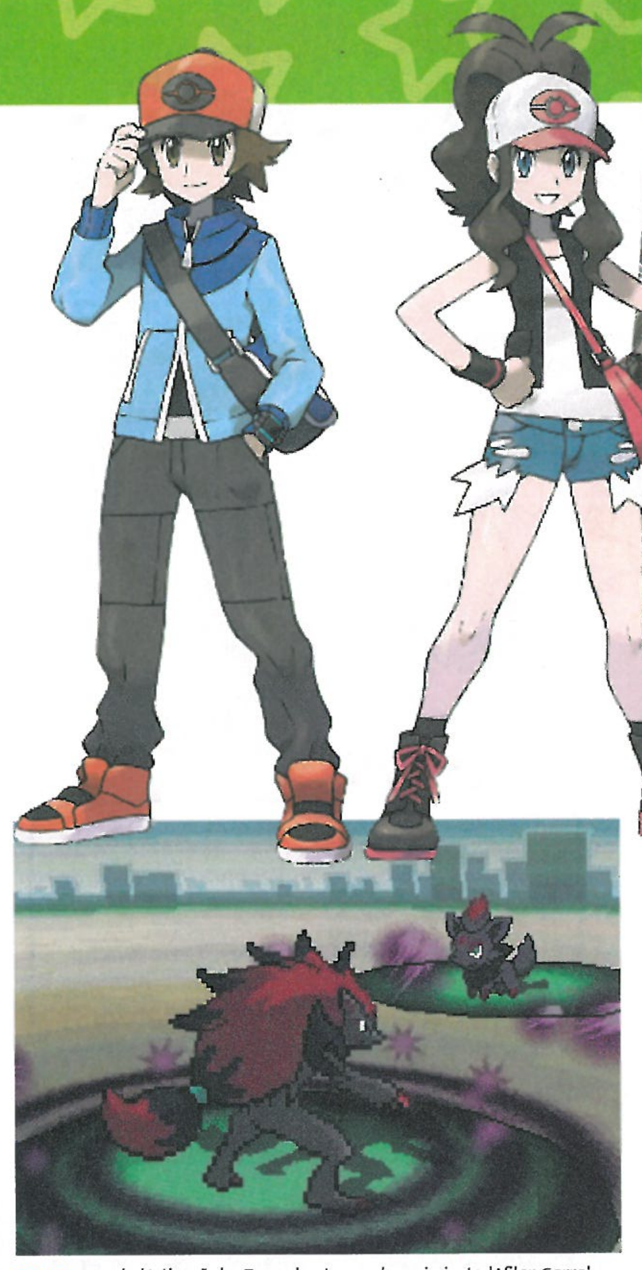
Fábrica abandonada

En la región de Isshu podrás encontrar escenarios muy variados, como esta fábrica abandonada.



¡Vía del tren!

Me pregunto dónde conducirán estos raíles, pero bueno, seguro que muy pronto podremos saberlo...



Zorua aprende 'Artimaña' y Zoroark estrena el movimiento 'Afilar Garra'.

tenga la habilidad Mar Llamas. Finalmente, el Pokémon inicial de tipo Agua es **Mijumaru**, el Pokémon Nutria Marina. Mide 0,5 metros y pesa 5.9 kg, aprende Hidropulso y su habilidad podría ser Torrente.

El Ilusionista Zoroark

Sobre Zorua y Zoroark también tenemos algunos nuevos detalles. **Zorua** aprende un nuevo ataque llamado Artimaña, que golpea al rival utilizando sus stats. Y **Zoroark** aprende Afilar Garra, que aumenta su Ataque y Precisión.

Ambos cuentan con la habilidad Ilusión, que permite adoptar la forma de cualquier Pokémon que tenga el entrenador rival (mira el cuadro adjunto).

Para obtener a Zoroark, primero deberás transferir a Entei, Suicune y Raikou 'shinies' (Pokémon de promoción de la nueva película Pokémon) a la edición Blanco o Negro. Con ellos en el equipo, te encontrarás con un Zoroark salvaje de nivel 25, al que primero deberás



LA REVISTA CORO-CORO ya ha enseñado el nuevo aspecto que tendrán los entrenadores protagonistas, y además los ha trasladado a los escenarios más diversos: bosques, ciudades, de día, por la noche...

ESTOS SON LOS TRES POKÉMON de inicio. Arriba podéis ver a Pokabu (Fuego), a su izquierda a Tsutaja (Planta), y junto a este tenéis a Mijumaru (Agua). Id quedándoos con sus caras, amigos.



Todo será nuevo. El argumento, los Pokémon, los entrenadores protas. Nueva generación completa.



La profundidad tridimensional de las ciudades dio mucho que hablar sobre si el juego sería para 3DS.

identificar pues tendrá una apariencia distinta.

La última sorpresa será el nuevo sistema de animación de las batallas: ¡los Pokémon se mueven durante la batalla! Efectivamente, no se estarán quietos un segundo, y según estén esperando, atacando o recibiendo daños harán movimientos distintos. Incluso la cámara se acercará o se alejará simulando mejor un entorno 3D. Toda una novedad, ¿qué más sorpresas nos deparan estas ediciones? ¡Las contaremos!



Gráficamente será todo de estreno. Incluidos algunos efectos de luz...

La habilidad Ilusión

Con la habilidad Ilusión, al entrar en batalla su imagen y nombre pasan a ser el de uno de los Pokémon del entrenador rival al azar, pero su tipo sigue siendo Siniestro. La habilidad no parece mantenerse durante toda la batalla, incluso podría dejar de estar activa cuando el Pokémon esté débil.



¡Un Entei salvaje! Pero tiene un cierto aire sospechoso...



Raikou usó Esfera Aural... ¡muy efectivo! Y mira cómo se mueve...



¡Algo le pasa a Entei! Atención, se está... ¿transformando?



¡Qué es eso! Algo raro pasa... Raikou está inquieto y se mueve.



¡Zoroark! Te había engañado con su 'Ilusión', pero ya no la tiene.

Puedes encontrar más información en **www.pokexperto.net**, **www.pokemonblackwhite.com** y en **www.hobbynews.es**

¡SE ACERCA EL PRIMER POKéMON PARA Wii!



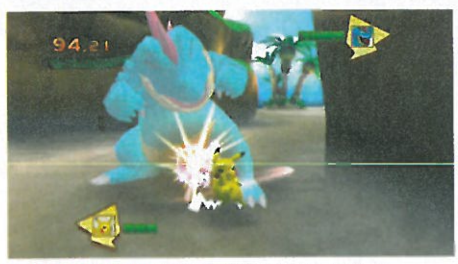
Pikachu es el protagonista de «PokéPark»

A partir del 9 de julio, un montón de aventuras y desafíos esperan a los fans de Pikachu. ¡Enhorabuena!

El Prisma Celeste se ha roto en pedazos, que han sido esparcidos por el PokéPark. ¡Menuda crisis! Pikachu estaba jugando con Charmander, Chikorita y Piplup cuando de repente ha aparecido Mew y les ha contado la terrible noticia. No hay duda, Pikachu, como Link o Mario en sus mejores aventuras, deberá explorar el parque y localizar cada parte del prisma... ¡Prepárate para saltar, correr y pelear!

Un parque fantástico

La primera aventura Pokémon para Wii se desarrolla en este gigantesco parque de atracciones con un motón de zonas distintas: la zona de Lava, la de playa, la Zona Iceberg, la Zona



El parque tendrá zonas con ambientes variados.



Pikachu hablará con los Pokémon que se encuentre.

Las atracciones del Poképark

Superar las atracciones es el objetivo. Habrá 14 y cada una tendrá su mecánica. En todas podrás superar un Récord que te permitirá desbloquear al Campeón Absoluto. Algunas de las atracciones son:

Sprint frenético de Bulbasaur



Una carrera contra Bulbasaur y otros cinco Pokémon en la que debes agitar a toda máquina el mando.

Saltaliana de Venusaur



Usa las lianas de Venusaur para impulsarte lo más lejos que puedas en este salto de longitud aéreo.

Carrera aérea de Pelipper



Pon a prueba a Pokémon voladores como Staraptor tratando de acertar en los objetos que aparezcan.

Eslalon acuático de Gyarados



Hazte amigo de Pokémon como Empoleon y podrás jugar esta prueba. Acelera y evita los obstáculos.

Trompos de choque de Rhyperior



¡Intenta echar al otro Pokémon fuera de los límites del escenario! Y que no te echen a ti, claro.

Dianas voladoras de Salamence



Un intenso juego de disparos en el que debes acertar con la diana.

Encantada... El ritmo trepidante lo pondrán las atracciones y pruebas de fuerza por las que pasaremos en cada una de ellas. Las atracciones serán minirretos que probarán tu habilidad, rapidez y precisión corriendo, evitando obstáculos... y te permitirán hacerte con trozos del Prisma. Respecto a las pruebas de fuerza, serán los desafíos con los que te "ganarás" a otros Pokémon. A base de combates, o de persecuciones o simplemente de preguntas que tendrás que acertar, conseguirás ayuda de otros Pokémon.

El estreno de «PokéPark» será el 9 de julio, momento de aventurarte por tierra, mar y aire en un sinfín de divertidos desafíos. Sin duda el juego que los fans, y todos los públicos, estaban esperando.

¡DESCÚBRELAS YA! LAS PRUEBAS DE FUERZA

Hay dos categorías de Pokémon:

Amistosos: Chikorita, Piplup, Charmander, Pachirisu, Buneary o Lapras.

Poderosos: Snorlax, Blastoise, Feraligatr, Absol, Empoleon, Glalie y Charizard. Gánatelos con técnicas de batalla como Rayo, Cola Férrea o Ataque Rápido.

Las Pruebas de Fuerza son:

- **BATALLA POKéMON:** Combate contra algunos Pokémon en tiempo real, con un límite de 99 segundos.



- **PERSECUCIÓN POKéMON:** Debes alcanzar al Pokémon en un tiempo limitado. Normalmente sale corriendo, aunque en el caso de los voladores o fantasma deberás esperar a que se posen en el suelo. Otros Pokémon dejan obstáculos como nubes venenosas o de fuego.
- **ESCONDITE POKéMON:** Explora el área cercana desenmascarando a los Pokémon que traten de hacerse pasar por otra cosa (ej. Sudowoodo) o de esconderse tras un obstáculo.
- **PREGUNTAS POKéMON:** Debes acertar tres preguntas para superar la prueba.



- **GYMKANA POKéMON:** Supera obstáculos saltando entre plataformas y andando por pasarelas, con el Pokémon rival lanzándote objetos. Tienes 99 segundos para completar la prueba, y si te caes deberás volver a empezar.

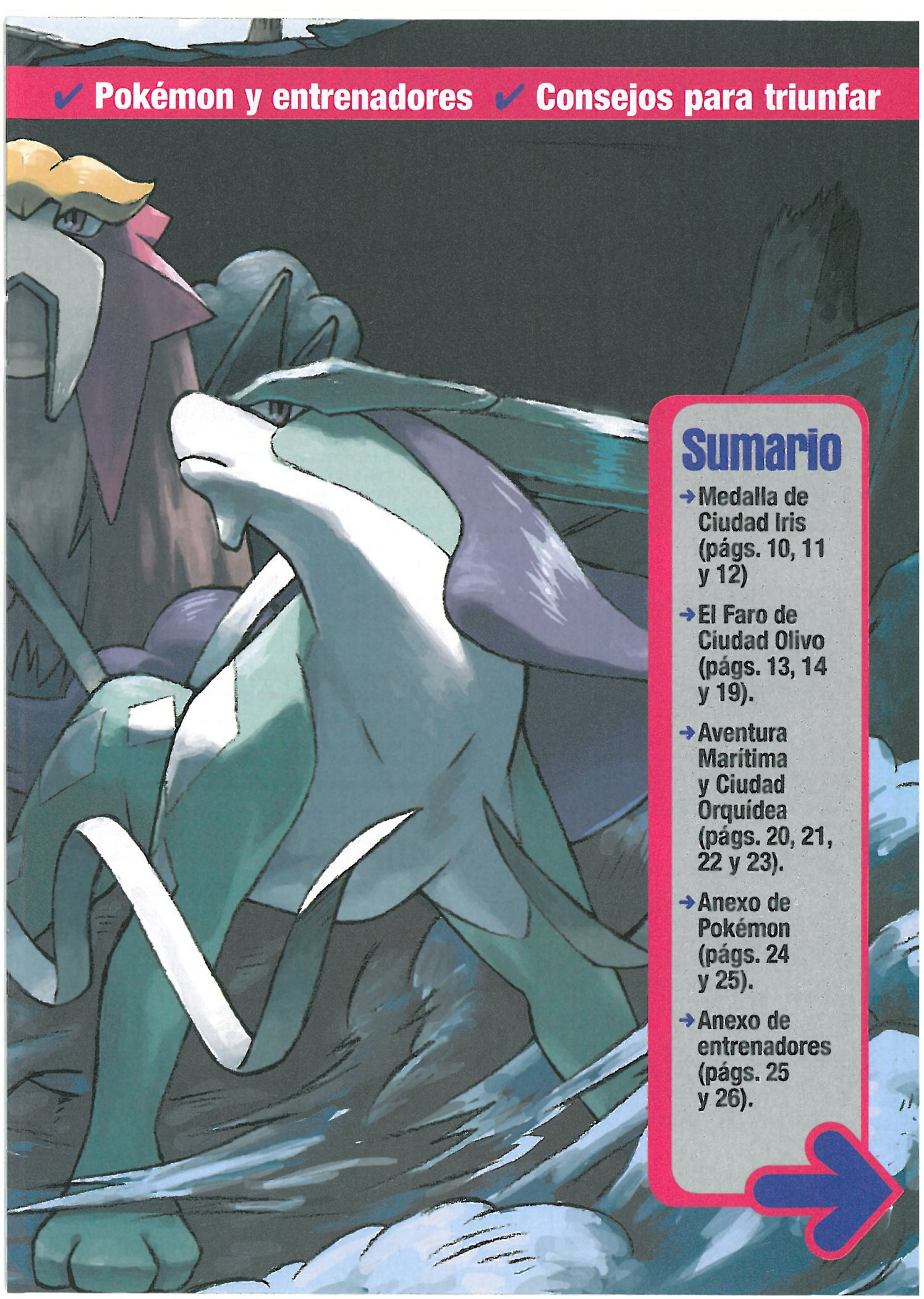
✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos

Guía de expertos POKéMON ORO Y PLATA



Cosas que te vamos a contar aquí: cómo acceder a Ho-Oh en Torre Campana, sabrás la Leyenda de Torre Quemada y de las Islas Remolino, descubrirás el secreto de Raikou, Suicuine y Entei, darás con la medicina en Ciudad Orquídea...

CUARTA ENTREGA



Sumario

Medalla de Ciudad Iris

Por fin has llegado a Ciudad Iris, la ciudad con mayor tradición de Johto y donde existen múltiples leyendas Pokémon. Tu objetivo por ahora es conquistar la Medalla Niebla, pero antes tendrás que merecerte el reto.

1. CONOCE A BILL

Nada más llegar ve al Centro Pokémon. En él te encontrarás con Bill, el desarrollador del sistema de almacenamiento de Pokémon. A partir de ahora el PC de Alguien pasará a ser PC de Bill.



OBJETOS

CIUDAD IRIS

- **MO03 (SURF):** Regalo del director del Teatro de Danza.
- **BUSCAOBJETOS:** Regalo de un chico en la casa junto al Gimnasio.
- **MT30 (BOLA SOMBRA):** Regalo de Morti tras derrotarle.
- **CAMP. CLARA Y CAMP. OLEAJE:** Superando el reto de las Chicas Kimono (uno en HeartGold y otro en SoulSilver). Ocho medallas.
- **HIPERPOCIÓN, ÉTER, ULTRABALL Y CARAMELORARO:** Prueba el Buscaobjetos por toda la ciudad hasta dar con ellos.
- **MINI SETA X3 Y SETA GRANDE X2:** Con Buscaobjetos en la Senda Dindón.

CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN LA CIUDAD IRIS

El Fotógrafo Otto aparece delante del acceso a Torre Campana los viernes para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

TEATRO DE DANZA

Vuelve al Teatro cuando tengas las 8 medallas y hayas hablado con Eim para retar a las cinco Chicas Kimono. Te regalarán un objeto esencial para capturar a Lugia (SoulSilver) o Ho-Oh (HeartGold).

2. COREOGRAFÍA ROCKET Y MO SURF

Uno de los lugares más tradicionales es el Teatro de Danza. Se trata del lugar de residencia de las Chicas Kimono, guardianes de las leyendas de Johto. La primera vez que las visites verás cómo un Recluta Rocket amenaza a una de ellas. Derrota a su Koffing y el Duque te entregará la MO03 (Surf). Ya es la tercera Chica Kimono que te encuentras, ¿qué estarán tramando? Todavía no puedes usar Surf para cruzar el agua, primero debes obtener la Medalla Niebla.





Entrenadores

CIUDAD IRIS

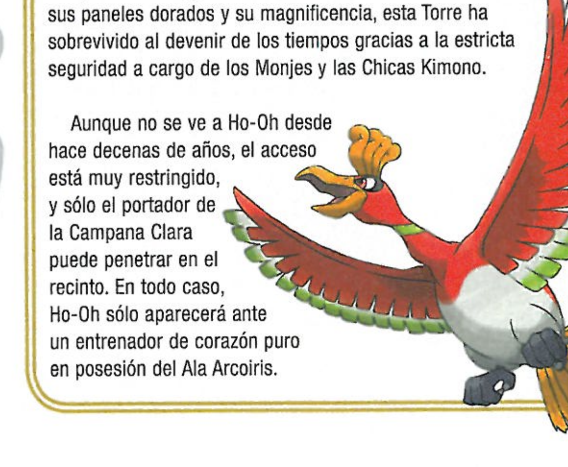
Los entrenadores del Gimnasio de Ciudad Iris son todo Mentalistas que usan Pokémon de tipo Fantasma como Gastly o Haunter.

¡Hazte con todos!

HO-OH EN TORRE CAMPANA

Al este se encuentra la Torre Campana, hogar de Ho-Oh en tiempos remotos, y donde descansan los Pokémon. Con sus paneles dorados y su magnificencia, esta Torre ha sobrevivido al devenir de los tiempos gracias a la estricta seguridad a cargo de los Monjes y las Chicas Kimono.

Aunque no se ve a Ho-Oh desde hace decenas de años, el acceso está muy restringido, y sólo el portador de la Campana Clara puede penetrar en el recinto. En todo caso, Ho-Oh sólo aparecerá ante un entrenador de corazón puro en posesión del Ala Arcoiris.



3. EL MISTERIO DE TORRE QUEMADA

Parece que Morti no se encuentra en el Gimnasio, sino investigando la Torre Quemada. Esta torre derruida ha atraído la atención de numerosos personajes, como Eusine, Morti o el propio Rival. Todos ellos parecen estar interesados en unos Pokémon legendarios muy huidizos que, se dice, viven en las ruinas. Pero el Rival no está dispuesto a dejarte llegar primero, y por ello te reta a una batalla Pokémon. Cuando le derrotes se marchará dándote un empujón: no sabe perder.





POKéMON DEL RIVAL		
CHIKORITA	MILTANK	TOTODILE
SI ESCOGISTE A CHIKORITA	SI ESCOGISTE A CYNDAQUIL	SI ESCOGISTE A TOTODILE
Gastly de nivel 20	Gastly de nivel 20	Gastly de nivel 20
Zubat de nivel 20	Zubat de nivel 20	Zubat de nivel 20
Magnemite de nivel 18	Magnemite de nivel 18	Magnemite de nivel 18
Quilava de nivel 22	Croconaw de nivel 22	Bayleef de nivel 22

OBJETOS

TORREQUEMADA

- ★ **ANTÍDOTO:** PB, al norte.
- ★ **ÉTER:** PB, al noroeste.
- ★ **ULTRABALL:** PB, al suroeste.
- ★ **MÁS PS:** PB, al suroeste.
- ★ **MT12 (MOFA):** S1, usando Fuerza al noroeste.
- ★ **ANTÍDOTO:** S1, al noroeste.

Entrenadores

TORREQUEMADA

Además del Rival, te esperan dos Comefuegos con Pokémon de tipo Veneno y Fuego.

¡Hazte con todos!

POKéMON EN TORRE QUEMADA



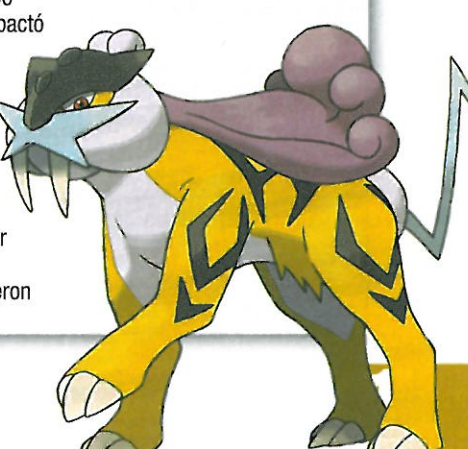
En el piso de arriba abundan los Rattata y Koffing con algún Zubat y Raticate. En el piso de abajo a veces te las tendrás que ver con Magmar salvajes.

La Leyenda de Torre Quemada

Según cuenta la leyenda, hace 700 años dos Torres de igual tamaño fueron construidas en Ciudad Iris para fomentar los lazos de amistad y esperanza entre los Pokémon. Al oeste se encontraba la Torre Quemada, hogar de Lugia en tiempos remotos, y donde despertaban los Pokémon.

Sin embargo, hace 150 años un terrible rayo impactó en la Torre Quemada, prendiéndola fuego durante tres días y reduciéndola a cenizas. Su morador, Lugia, utilizó su poder para apagar las llamas, pero no se le volvió a ver en ella.

Tres Pokémon perecieron entre las llamas. Ho-Oh, al verlo, descendió de la otra torre y les devolvió inmediatamente a la vida. Así aparecieron los Pokémon Raikou -el rayo que impactó en la torre-, Entei -las llamas que la devoraron-, y Suicune, -la niebla que apagó las llamas. Los tres velan desde entonces por la Torre.



4. LIBERTAD PARA ENTEI, RAIKOU Y SUICUNE

Tras derrotar al Rival, llegas donde esperan los legendarios Entei, Raikou y Suicune. Sin embargo todos salen corriendo nada más verte, aunque Suicune parece haberse fijado en ti. Eusine te alcanza y te cuenta su larga búsqueda de Suicune.



El secreto de Entei, Raikou y Suicune

La primera vez que llegues al sótano de Torre Quemada, los legendarios Raikou, Entei, y Suicune despertarán de su letargo y saldrán huyendo.

Suicune tardará algo más en abandonar el lugar, y es que al contrario que sus compañeros, Suicune será objeto de una persecución a cargo de Eusine y de tu personaje por todo Johto y Kanto hasta llegar a Ruta 25 (si lo derrotas, volverá a aparecer en Torre Quemada).

Respecto a los demás, tanto a Raikou como a Entei los podrás encontrar corriendo libremente por Johto al nivel 40. Aparecerán en cualquier ruta al azar, y según tú pases a otra ruta el Pokémon avanzará a su vez a otra ruta próxima. Sin embargo, en algunos casos, y siempre si vuelas o te teletransportas, Raikou y Entei darán un salto y aparecerán en otra ruta totalmente distinta.

Por ello, lo mejor es que procures situarte en el cruce de dos rutas con hierba y vayas pasando de una ruta a otra controlando a Raikou y Entei en el Mapa del PokéGear; así podrás ver si se van acercando a las rutas en que te encuentras. Si además estas rutas dan acceso a otras rutas de hierba, tendrás más opciones de poder cruzarte con este Pokémon.

A la hora de capturarle, la verdad es que siempre puedes echar mano de tu amiga la Máster Ball, pero lo mejor es que procures evitar que Raikou y Entei huyan usando ataques como Mal de Ojo, Telaraña o Bloqueo; a continuación puedes dejarle con el mínimo PS posible y alterarle el estado, pues de esta manera facilitarás su captura. En todo caso la mejor Ball posible es la Ocaso Ball, por lo que la captura debe hacerse de noche.

LÍDER MORTI			
GASTLY	HAUNTER	HAUNTER	GENGAR
NV. 21	NV. 21	NV. 23	NV. 25
Lengüetazo	Hipnosis	Golpe Bajo	Hipnosis
Rencor	Comesueños	Tinieblas	Golpe Bajo
Maldición	Maldición	Maldición	Bola Sombra
Mal de Ojo	Pesadilla	Mal de Ojo	Mal de Ojo
Hab: Levitación	Hab: Levitación	Hab: Levitación	Hab: Levitación

5. GIMNASIO DE CIUDAD IRIS

Morti ya ha regresado a su Gimnasio, que se encuentra a oscuras, iluminado por la luz tenue de unas velas. El único camino es estrecho, y diversos entrenadores se ocultan entre las sombras para retarte a una batalla. ¡Procura no caerte!



6. BATALLA CONTRA MORTI

El Líder Morti atacará duro con su arsenal de Pokémon de tipo Fantasma. Su Gastly y su primer Haunter no son gran cosa, pero su otro Haunter puede atrapar a uno de tus Pokémon con Mal de Ojo y lanzarle una Maldición. Su gran baza es Gengar, un Pokémon muy veloz que dormirá con Hipnosis a todo lo que pueda para luego destrozarte con Bola Sombra. El premio es la Medalla Niebla, para usar Surf en el agua y que los Pokémon de hasta nivel 50 te obedezcan.







El Faro de Ciudad Olivo

Con la Medalla Niebla en tu poder, lo mejor es tomar la Ruta 38 al oeste para descubrir toda la zona oeste de Johto. Al final de unas cuantas rutas te espera Ciudad Olivo, el puerto marítimo de Johto y sede de otro Gimnasio. Pero parece que no podrás ir a retar a su líder tan fácilmente…

1. AL OESTE POR RUTA 38

La Ruta 38 es relativamente fácil de atravesar, pues en ella sólo te esperan 5 entrenadores que no te causarán demasiados problemas. Aprovecha para capturar un Tauros o un Miltank, pueden ser muy útiles en batalla.



Entrenadores

RUTA 38

En la Ruta 38 te esperan 5 entrenadores con Pokémon que resultan bastantes variados. La Chica Sara y el Escolar Javier te dan su número de teléfono para que estéis conectados a partir de ese momento.



2. BAOBA EN RUTA 39

Al llegar a Ruta 39, un personaje trajeado se cruza contigo. Se trata de Baoba, y le entregas el número de teléfono de tu Pokégear para que te llame cuando se abra su fabuloso proyecto: La nueva Zona Safari de Johto. Sigue al sur a Ciudad Olivo.



3. LECHE EN LA GRANJA MU-MU

Ya en la Ruta 39 se encuentra la Granja Mu-mu. Parece que la Miltank favorita de los dueños de la granja ha enfermado y te piden que les traigas 7 Bayas Aranja para sanarla. Si lo haces, te ganarás su gratitud y sus servicios.



OBJETOS

RUTA 38

- **BONGURI BLANCO:** A mitad de la ruta, tras unas vallas.
- **MÁX. POCIÓN:** A medio camino, al sur
- **MÁS PS, INCIENSO SUAVE:** Usando Treparrocas desde Ruta 39. Hay uno oculto.
- **PIEDRATRUENO:** Regalo de Chica Sara tras derrotarla en una nueva batalla.

¡Hazte con todos!

POKéMON EN RUTA 38

En esta ruta a veces se ven Miltank y Tauros entre los muchos Magnemite y Raticate. En SoulSilver sale Meotwh, y solo en un 1% de los casos, aparecen Snubbull salvajes.

CONSEJOS

ÁRBOL ESPECIAL DE GOLPE CABEZA

Una vez que puedas usar Treparrocas, úsalo desde Ruta 39, dirígete al árbol que ves en la imagen y haz que uno de tus Pokémon ejecute Golpe Cabeza. Se trata del único lugar de Johto en que puedes encontrarte con un Burmy salvaje.



OBJETOS

RUTA 39

- **BONGURI VERDE:** Junto a la Granja Mu-mu.
- **MT60 (PUÑO DRENAJE):** Junto al granero
- **CAJA SELLOS:** Regalo de una niña por curar a Miltank.
- **MT83 (DON NATURAL):** Regalo de la madre por curar a Miltank.
- **MÁS PP, ATAQUE X, PEPITA:** Ocultos en el corral de los Miltank.
- **PEPITA:** Regalo ocasional del Pokéfan Jonay, previa llamada.

Entrenadores
RUTA 39
En la Ruta 39 hay 4 entrenadores, y el Pokéfan Jonay te pide el teléfono para regalarte Pepitas de vez en cuando.

¡Hazte con todos!
POKéMON EN RUTA 39
Los Pokémon de esta Ruta son prácticamente los mismos que en la Ruta 38, aunque también puedes encontrarte con Farfecth'd salvajes, lo que no es moco de pavo.

4. BIENVENIDOS A CIUDAD OLIVO

Al llegar a Ciudad Olivo, te cruzas con el Rival. Aunque sigue siendo un chulo, te ayudará informándote de que la Líder Yasmina ha subido al Faro de la ciudad a cuidar de su querido Amphy, que ha caído enfermo. Cura a tus Pokémon y ve al Faro.



OBJETOS
CIUDAD OLIVO
- ★ **CAÑA BUENA:** Regalo de un pescador en la casa al norte del Centro Pokémon.
- ★ **MT57 (RAYO CARGA):** Al noreste de Faro Olivo, usando Surf.
- ★ **MT23 (COLA FÉRREA):** Regalo de Yasmina tras derrotarla.
- ★ **CURA TOTAL:** Al noreste, al otro lado de la valla. Se precisa el Buscaobjetos.
- ★ **PERLA:** Al oeste de Puerto Olivo. Está oculta.
- ★ **PROTEÍNA:** Al noreste de Faro Olivo, usando Treparrocas. También oculta.
- ★ **CARAMELORARO:** Al sur de Puerto Olivo, usando el Buscaobjetos.

CONSEJOS
SESIÓN FOTOGRÁFICA EN GRANJA MU-MU
El Fotógrafo Otto aparece delante de la Granja Mu-mu los jueves y domingos para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bili.

AYUDANDO EN GRANJA MU-MU
Una vez hayas curado a Miltank dándole 7 Bayas Aranja, una de las hijas te regala la Caja Sellos, donde podrás guardar Sellos para Cápsulas de adorno a las Poké Ball. Su hermana te regala 3 Sellos Fuego A, 3 Sellos Fiesta B y 3 Sellos Florales C. Su madre te regalará además la MT83, que contiene el movimiento Don Natural. Finalmente, una vez recuperado Miltank el granjero puede volver a vender su producto: Leche Mu-mu por 500 Poké.

Entrenadores
CIUDAD OLIVO
Además de Yasmina, en el Centro Pokémon la Modelo Noelia te enseñará el efecto de los Sellos en las Poké Ball.

CONSEJOS
LA CASA DE LOS SELLOS
Una vez dispongas de la Caja Sellos (en la Granja Mu-mu de Ruta 39), la niña que reside en la casa al noreste de Ciudad Olivo te regala tres Sellos de Cápsula cada día. La niña puede regalarte cualquier Sello, ya sea una letra o de otro tipo. Los Sellos que regala son determinados al azar. Puedes ver la colección en Ciudad Marina.

INTERCAMBIO POKéMON
En la casa del noreste de Ciudad Olivo, un pescador llamado Rafael te propone intercambiar su Voltorb con mote Calamby e ID 29189 por un Krabby.

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD OLIVO
El Fotógrafo Otto aparece junto al Centro Pokémon los lunes y martes para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

CONSEJOS
CAFÉ OLIVO
Puedes encontrar a Yasmina todos los días entre las 13:00 y las 14:00 tomándose un café en Café Olivo. Si hablas con ella, te dará su teléfono para el PokéGear. Te llamará los miércoles por la tarde para volver a retarte en el Dojo Kárate de Ciudad Azafrán en Kanto. Cuando la hayas derrotado, te llamará más tarde para ofrecerte su Steelix con Camp. Alivio por cualquier Pokémon que quieras entregarle.

PUERTO OLIVO Y SS AQUA
De Puerto Olivo zarpa el ferry SS Aqua que une las ciudades de Ciudad Olivo en Johto y Ciudad Carmín en Kanto. Para acceder al barco, se precisa el Ticket Barco que obtienes del Profesor Elm en Pueblo Primavera tras entrar en el Hall de Fama. Este primer viaje puede tener lugar cualquier día de la semana. Los siguientes viajes del SS Aqua son dos veces por semana. Estos son los días en que zarpa el barco:
- Ciudad Olivo: Lunes y viernes.
- Ciudad Carmín: Miércoles y domingo.

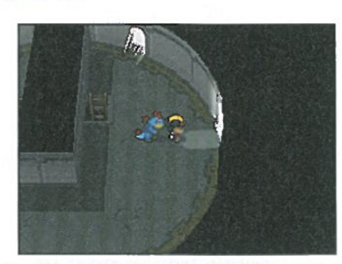

POKéMON™
EDICIÓN ORO
HEARTGOLD
EDICIÓN PLATA
SOULSILVER
R
R
The Pokémon Company



POKéMON™
EDICIÓN ORO HEARTGOLD
EDICIÓN PLATA SOULSILVER
The Pokémon Company

5. EL FARO DE CIUDAD OLIVO

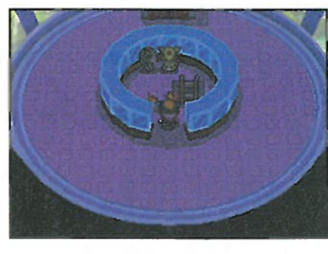
El Faro de Ciudad Olivo está lleno de entrenadores que no dudarán en retarte. Algunos incluso son los colaboradores de Yasmina en el Gimnasio. Cuando dejes de ver escaleras de subida, fíjate en la ventana que hay a la derecha y tírate por ella. Caerás en la zona exterior del Faro, y podrás seguir subiendo escaleras si vuelves adentro. Al final de las escaleras se encuentra Yasmina cuidando de Amphy, que ha contraído una misteriosa enfermedad y no puede iluminar el Faro.





6. LA MEDICINA DE AMPHY

Amphy tiene una misteriosa enfermedad y Yasmina no piensa atender el Gimnasio mientras no se recupere. Para ello necesita una medicina especial que sólo venden en la Farmacia de Ciudad Orquídea. Para llegar a ella debes atravesar el mar.



OBJETOS

FARO OLIVO

- **MT87 (CONTONEO):** En la Planta 3.
- **ÉTER, HIPERPOCIÓN:** En P2, zona interior. Necesitas el Buscaobjetos para uno de ellos.
- **CARAMELORARO:** En P2, zona exterior.
- **SUPERREPEL:** En P4.
- **SUPERPOCIÓN:** Sala de la lámpara.
- **CALCIO:** Regalo de Duque Héctor tras derrotarle en una nueva batalla.
- **PROTEÍNA:** Regalo de Marinero Ken tras derrotarle en una nueva batalla.

Entrenadores

FARO OLIVO

Hay 9 entrenadores en el Faro, básicamente Marineros con Pokémon acuáticos, Ornitólogos con pájaros y Duques. El Duque Marcio y la Chica Ángela son colaboradores de Yasmina, y Héctor y Ken te dan sus números de teléfono.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN FARO OLIVO

El Fotógrafo Otto aparece en el cuarto piso los miércoles y sábados para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

Aventura Marítima y Ciudad Orquídea

Para sanar a Amphy necesitas comprar una poderosa medicina en la Farmacia de Ciudad Orquídea. Esta ciudad se encuentra al otro lado del mar de Johto, por lo que deberás surfear a través de las Rutas 40 y 41 para poder llegar a ella.

1. SURFEA POR RUTA 40

Sana a tus Pokémon en el Centro y enséñale a alguno la MO Surf. Sal de la ciudad por el oeste y hazte al mar en la playa hacia el sur. Es una ruta corta pero con varios entrenadores nadando, ten cuidado.



2. ¿FRENTE BATALLA?

Al norte de la Ruta 40 hay un puesto de acceso a una zona misteriosa. El hombre que bloquea la puerta dice que espera a que abra el nuevo Frente Batalla, pero no podrás pasar mientras haya obras. ¿Faltará mucho?



OBJETOS

CIUDAD IRIS

- **MT88 (PICOTEO):** En una isla al este.
- **HIPERPOCIÓN:** Oculta donde la MT.
- **PICO AFILADO:** Regalo de Luna los lunes.

Entrenadores

RUTA 40

En la Ruta 40 te encontrarás con 4 nadadores que se especializan en Pokémon de tipo Agua.

CONSEJOS

VISITA A LA LUNA LOS LUNES

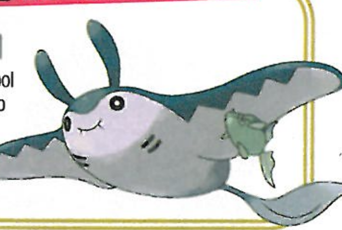
Ven a Ruta 40 los lunes y Luna te regalará el objeto Pico Afilado. Cuando ya conozcas a sus otros hermanos le entregará la Cinta Alerta al primer Pokémon de tu equipo.



¡Hazte con todos!

RUTAS 40 Y 41

Tentacool, Tentacool, y más Tentacool y Tentacruel. Si tienes la Edición Oro HeartGold te pueden salir Mantine salvajes en Ruta 41. En otro caso, usa Repelente.



3. REMOLINOS E ISLAS EN RUTA 41

La Ruta 41 es amplia y está llena de entrenadores. Debes surfear dando un rodeo a las Islas Remolino, a las que no puedes entrar porque unos enormes torbellinos impiden el paso. Ve al sur y luego al oeste para llegar a Ciudad Orquídea.



OBJETOS

CIUDAD IRIS

- **POLVOESTELAR:** Hay uno en cada isla, salvo en la sureste. Precisas Buscaobjetos.
- **ÉTER MÁX:** Oculto en la isla sureste.

Entrenadores

RUTA 41

Aquí te las verás con 10 nadadores, que no piensan ponerte las cosas muy fáciles. Pero tú ya sabes lo que hay...

La leyenda de las Islas Remolino

Las Islas Remolino son un archipiélago situado en Ruta 41 y compuesto por cuatro islas interconectadas entre sí por medio de un intrincado sistema de cuevas. El archipiélago debe su nombre a los peligrosos remolinos que se forman en sus rocas, que impiden el paso a todo entrenador salvo que pueda utilizar Torbellino fuera de batalla.

En las profundidades de Islas Remolino habita el Pokémon legendario Lugia, venido de Ciudad Iris tras el incendio de su Torre Quemada. El archipiélago era originariamente una gran y única isla. Cuando fue objeto de disputa en el pasado entre dos regiones, Lugia, enfadado, empezó a lanzar rayos que dividieron la isla en cuatro partes, para luego ocultarse en las profundidades de la cascada oculta en la cueva. Desde entonces, los niños de Ciudad Olivo son amenazados con ser llevados a Islas Remolino si se portan mal...



4. RECOGE LA PÓCIMA SECRETA

Lo primero que debes hacer en Ciudad Orquídea es visitar la Farmacia. En este establecimiento se venden pociones normales, pero en este caso el dueño te entrega la Poc. Secreta para poder curar la misteriosa enfermedad de Amphy.



OBJETOS

C. ORQUÍDEA

- **POC. SECRETA:** Regalo en la Farmacia tras hablar con Yasmina en Faro Olivo.
- **MT01 (PUÑO CERTERO):** Regalo de Aníbal tras derrotarle.
- **MO02 (VUELO):** Regalo de la mujer de Aníbal tras derrotarle.
- **ZUMO DE BAYA:** Equipado en el Shuckle de intercambio.
- **POLVOESTELAR:** Al este, en el tendedero.
- **REVIVIR:** Al norte, tras una roca. Con Golpe Roca y Buscaobjetos.
- **PARTES, TR. ESTRELLA, ESC. CORAZÓN, ÉTER MÁX., REVIVIR:** Usando Golpe Roca.

Entrenadores

CIUDAD ORQUÍDEA

Todos los entrenadores del Gimnasio son Karatekas especializados en Pokémon de tipo Lucha.

¡Hazte con todos!

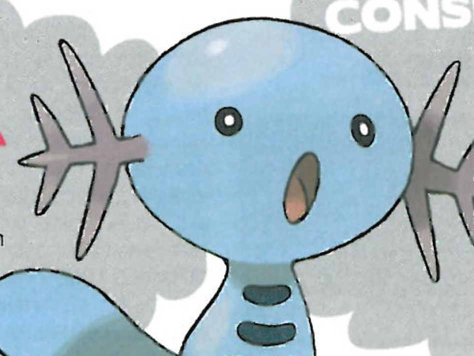
POKéMON EN C. ORQUÍDEA

Si usas Golpe Roca en la playa te pueden salir Krabby y Shuckle salvajes. En el agua te salen muchos Tentacool y Tentacruel.

CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD ORQUÍDEA

En el Estudio Fotográfico vive el hermano del Fotógrafo Otto, que recorre Johto y Kanto haciendo fotos a entrenadores importantes. Afuera se encuentra una cámara automática en la que podrás hacerte una foto de equipo en cualquier momento.



CONSEJOS

UN SHUCKLE DE REGALO

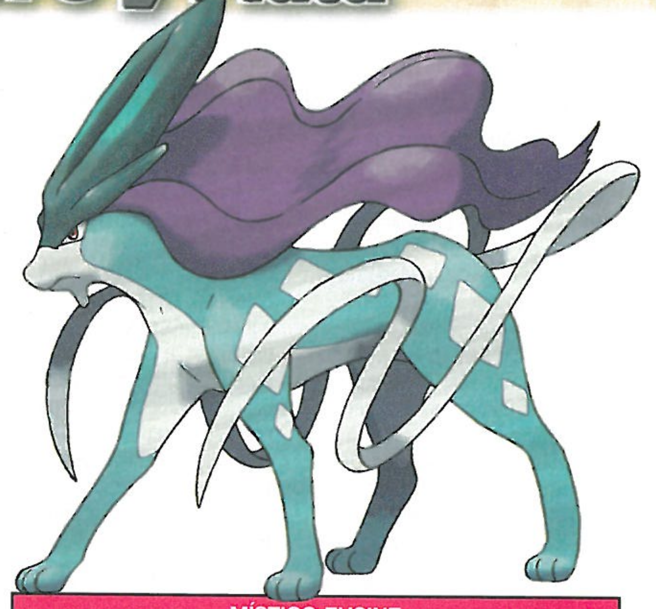
Al suroeste de Ciudad Orquídea vive el Coleccionista Pokémon. Parece que un tipo pelirrojo le ha robado a todos sus Pokémon y ya sólo le queda uno, por lo que te pide que lo cuides por él. Se llama Caparazz y lleva un Zumo de Baya equipado.

5. ENCUENTRO CON SUICUNE Y EUSINE





Si ahora te das un paseo por el norte de la playa de Ciudad Orquídea, descubrirás que un misterioso Pokémon está meditando tras una valla. ¡Se trata de Suicune! Suicune sale corriendo por el agua en cuanto te acercas, una lástima. Entonces aparece Eusine, que también le está siguiendo la pista a Suicune, y para demostrarle su valía decide retarte a una batalla Pokémon. Su equipo formado por Drowzee, Electrode y Haunter, y puede darte algún susto si no vas preparado.



MÍSTICO EUSINE		
DROWZEE	ELECTRODE	HAUNTER
NV. 25	NV. 27	NV. 25
Hipnosis	Trueno	Hipnosis
Comesueños	Bomba Sónica	Mal de Ojo
Anulación	Desenrollar	Maldición
Confusión	Chirrido	Lengüetazo
HAB: INSOMNIO	HAB: ELEC. ESTÁTICA	HAB: LEVITACIÓN

CONSEJOS

EL PASO ACANTILADO ESTÁ BLOQUEADO

En las Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver se ha excavado un nuevo camino en los acantilados al oeste de Ciudad Orquídea, a través de Ruta 47, Ruta 48 y Cueva Acantilado hasta llegar a Entrada Safari, sede de la nueva Zona Safari de Johto. Sin embargo, para poder superar el Paso Acantilado debes recibir la llamada de Baoba una vez cures a Amphy en Faro Olivo, que te informará de la apertura de la Zona Safari.

6. GIMNASIO DE CIUDAD ORQUÍDEA

El Líder Aníbal entrena bajo la cascada, por lo que no te oye. Para poder retarle deberás girar la rueda que se encuentra en la zona superior del Gimnasio y así desviar la cascada. Por el camino deberás enfrentarte a los 4 ayudantes de Aníbal.

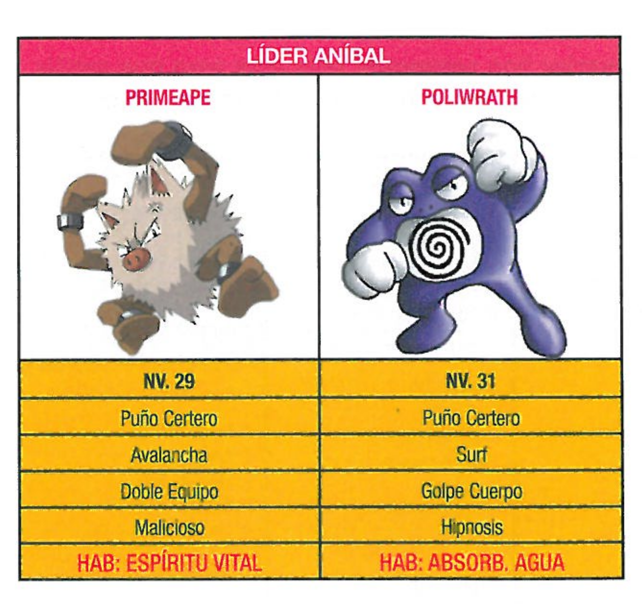


7. BATALLA CONTRA ANÍBAL

Aníbal es un especialista en los Pokémon de tipo Lucha. Aunque sólo cuente con dos Pokémon, te pueden poner en aprietos si no llevas una estrategia efectiva pensada contra ellos. Tanto Primeape como Poliwrath abusarán de Puño Certero, así que no dejes de golpearles. Poliwrath además puede dormir a tus Pokémon. Aníbal te regala la Medalla Tormenta al derrotarle, que te permite usar Vuelo para ir a las ciudades, y la MT01 (Puño Certero). Al salir, su mujer te regala la MO02 (Vuelo).

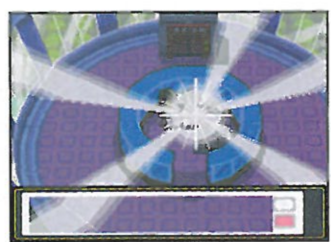






LÍDER ANÍBAL	
PRIMEAPE	POLIWRATH
NV. 29	NV. 31
Puño Certero	Puño Certero
Avalancha	Surf
Doble Equipo	Golpe Cuerpo
Malicioso	Hipnosis
HAB: ESPÍRITU VITAL	HAB: ABSORB. AGUA

8. LA CURACIÓN DE AMPHY



Vuela a Ciudad Olivo y sube al Faro para entregarle la Poc. Secreta a Yasmina. Amphy se cura rápidamente y Yasmina vuelve a su puesto en el Gimnasio. Al salir del Faro Baoba te llama para informarte de la apertura de la Zona Safari.



9. BATALLA CONTRA YASMINA



Tiene dos Magnemite idénticos y un Steelix de nivel 35 muy resistente y poderoso. Usa ataques de Fuego, Agua o Lucha contra él. Te entrega la Medalla Mineral (los Pokémon hasta nivel 70 te obedecen) y la MT23 (Cola Férrea).

LÍDER YASMINA		
MAGNEMITE	MAGNEMITE	STEELIX
NV. 30	NV. 30	NV. 35
Rayo	Rayo	Cola Férrea
Bomba Sónica	Bomba Sónica	Lanza Rocas
Onda Trueno	Onda Trueno	Torm. Arena
Supersónico	Supersónico	Chirrido
HAB: IMÁN	HAB: IMÁN	HAB: ROBUSTEZ

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas.

Torre Quemada

CATERPIE
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

KOFFING
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 109
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Def

ZUBAT
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ZIGZAGOON
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 263
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SPINDA
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 327
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MEDITITE
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 307
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

CHATOT
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 441
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

MAGMAR
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 126
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y noche, 10% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 38

RATTATA
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MEOWTH
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 52
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MAGNEMITE
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 81
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

FARFETCH'D
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 83
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

MILTANK
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 241
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

TAUROS
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 128
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 4%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Vel

SNUBBULL
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 209
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 1%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PLUSLE
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SNUBBULL
- **Nivel:** 13 a 16
- **Dex:** 209
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 39

RATTATA
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MEOWTH
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 52
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MAGNEMITE
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 81
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

FARFETCH'D
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 83
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y días1
- **Esfuerzo:** +1 Att

MILTANK
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 241
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

TAUROS
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 128
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Vel

PLUSLE
- **Nivel:** 16 a 17
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 16 a 17
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 40

TENTACOOL
- **Nivel:** 10 a 25
- **Dex:** 72
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

TENTACRUEL
- **Nivel:** 15 a 29
- **Dex:** 73
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def

Ruta 41

TENTACOOL
- **Nivel:** 10 a 25
- **Dex:** 72
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

TENTACRUEL
- **Nivel:** 15 a 25
- **Dex:** 73
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def

TENTACRUEL
- **Nivel:** 15 a 25
- **Dex:** 73
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def

MANTINE
- **Nivel:** 15 a 25
- **Dex:** 226
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def

Ciudad Orquídea

KRABBY
- **Nivel:** 15 a 24
- **Dex:** 98
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SHUCKLE
- **Nivel:** 23 a 28
- **Dex:** 213
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 Sp Def




Entrenadores

Seguro que necesitas saber toda la información posible acerca de los entrenadores contra los que vas a combatir, ¿verdad? Pues nuestro equipo de expertos tiene las respuestas y todos los datos.

Ciudad Iris

MENTALISTA TAMARA

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

MENTALISTA GRETA

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

MENTALISTA MARTA

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

MENTALISTA EMMA

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

LÍDER MORTI

- **Pokémon:** Gastly
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Gengar
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Teléfono:** No

Torre Quemada

COMEFUEGO NERÓN

- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Growlithe
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

COMEFUEGO DARÍO

- **Pokémon:** Charmeleon
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

Ruta 38

MARINERO SATURNO

- **Pokémon:** Wooper
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO TOBI

- **Pokémon:** Doduo
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Doduo
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Doduo
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

CHICA SARA

- **Pokémon:** Flaaffy
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Psyduck
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** Sí

MODELO VALERIA

- **Pokémon:** Hoppip
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Skiploom
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

ESCOLAR JAVIER

- **Pokémon:** Mr. Mime
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Teléfono:** Sí

Ruta 39

MÉDIUM NORMAN

- **Pokémon:** Slowpoke
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Slowpoke
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

MARINERO MONCHO

- **Pokémon:** Poliwhirl
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Krabby
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

POKÉFAN JONAY

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** Sí

POKÉFAN ISABEL

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

Ciudad Olivo

MODELO NOELIA

- **Pokémon:** Bellossom
- **Nivel:** 16
- **Esfuerzo:** +3 Sp Def
- **Teléfono:** No

LÍDER YASMINA

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Steelix
- **Nivel:** 35
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

Faro Olivo

DUQUE HÉCTOR

- **Pokémon:** Noctowl
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** Sí

MARINERO KEN

- **Pokémon:** Poliwag
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Poliwhirl
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** Sí

ORNITÓLOGO TEO

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 15
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 15
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 15
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

MARINERO MANOLO

- **Pokémon:** Krabby
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Krabby
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO DENÍS

- **Pokémon:** Spearow
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Fearow
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Spearow
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

DUQUE MARCIO

- **Pokémon:** Growlithe
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- Pokémon: Growlithe
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

CHICA ÁNGELA
- Pokémon: Marill
- Nivel: 21
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

MARINERO LEAL
- Pokémon: Poliwhirl
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

MARINERO COSME
- Pokémon: Machop
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Machop
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Poliwhirl
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

Ruta 40

NADADOR SIMÓN
- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

NADADORA MAITE
- Pokémon: Staryu
- Nivel: 21
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

NADADOR RAMIRO
- Pokémon: Shellder
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Wartortle
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +1 Def +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Shellder
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

NADADORA PAULA
- Pokémon: Staryu
- Nivel: 19
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Shellder
- Nivel: 19
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

Ruta 41

NADADOR CLAUDIO
- Pokémon: Shellder
- Nivel: 21
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 19
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Tentacruel
- Nivel: 19
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Teléfono: No

NADADORA SUSA
- Pokémon: Goldeen
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Goldeen
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Seaking
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

NADADOR MARCO
- Pokémon: Krabby
- Nivel: 23
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

NADADOR BERNABÉ
- Pokémon: Qwilfish
- Nivel: 23
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

NADADORA MAICA
- Pokémon: Staryu
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Starmie
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

NADADOR ROLAND
- Pokémon: Gyarados
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Gyarados
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

NADADORA DELFINA
- Pokémon: Seel
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

NADADORA IVÓN
- Pokémon: Horsea
- Nivel: 21
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Horsea
- Nivel: 21
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Teléfono: No

NADADOR JORGE
- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 16
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Remoraid
- Nivel: 19
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Staryu
- Nivel: 19
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 17
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 16
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Tentacool
- Nivel: 17
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

NADADORA ELENA
- Pokémon: Psyduck
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Goldeen
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

Ciudad Orquídea

KARATEKA YOSHI
- Pokémon: Hitmonlee
- Nivel: 27
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

KARATEKA LAO
- Pokémon: Hitmonchan
- Nivel: 27
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Teléfono: No

KARATEKA DIONI
- Pokémon: Mankey
- Nivel: 23
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Mankey
- Nivel: 23
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Primeape
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

KARATEKA NATAL
- Pokémon: Machop
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Machoke
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

LÍDER ANÍBAL
- Pokémon: Primeape
- Nivel: 29
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Poliwrath
- Nivel: 31
- Esfuerzo: +3 Def
- Teléfono: No

Consultorio

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas 6 páginas: primero aclara cómo tenéis que enviar vuestras dudas para el consultorio; te da la fórmula matemática para calcular el daño de un ataque; análisis exhaustivo de uno de los equipos de nuestros lectores; cómo conseguir a Spiritomb; la mejor definición del Pokérus; cómo conseguir Pokémon shiny... sin fallecer en el intento.

Cómo hacer preguntas en el consultorio de Oak

Hola Profesor Oak, me llamo Melkor y me gustaría preguntarte en qué manera te gusta que te hagan las preguntas, para saber cómo hacer que sea más probable que me las respondas.

Hola Melkor. Como has intuido, recibo cientos de e-mails cada mes con preguntas y en la Revista Pokémon solo podemos contestar unas cuantas. Eso significa que no puedo contestar a todos los e-mails, y que por eso tengo que hacer una precisa selección.

La clave en toda pregunta es no pensar en uno mismo únicamente. Las preguntas que suelo contestar son aquéllas que pueden ser de utilidad para muchas personas y no sólo para quien las pregunta. Por eso me gusta responder a las preguntas interesantes, ya sea sobre curiosidades del mundo Pokémon o sobre eventos importantes dentro del juego.

Por el mismo motivo suelo contestar preguntas relacionadas con juegos digamos en activo. Si me preguntas hoy algo sobre 'Pokémon Pinball' seguramente no lo conteste porque sólo te interesará a ti, mientras que una pregunta sobre 'Pokémon Diamante, Perla, Platino, HeartGold o SoulSilver' es más probable que le interese a mucha gente.

Algo parecido pasa con la estrategia: contestar preguntas calificando equipos de Pokémon puede ser tan sencillo como decir un número al azar, o tan complicado como analizar el equipo en serio. Por eso procuro no analizar equipos salvo que vea que están ya muy bien desarrollados y sobre todo explicados. Todo equipo debe incluir información sobre los Pokémon, sus objetos, sus ataques, sus naturalezas y sus puntos de esfuerzo para ser analizado. Aún así procuro sólo analizar un equipo al mes como máximo, porque los análisis son bastante largos.

Otra cosa importante es la redacción de la pregunta y la ortografía. Me cuesta leer algunos e-mails porque apenas alcanzo a entender nada. En muchos casos ni los leo: si alguien quiere que le conteste, primero debe tomarse la molestia de intentar escribir bien (tampoco exijo todo perfecto). Además, mandar el e-mail varias veces no sirve de nada.

Melkor
e-mail

Calculando el daño

Hola prof. Oak, me llamo Alejandro y tengo 20 años. Llevo tiempo mandando cartas pero por lo visto tenía usted mucho trabajo y no pudo contestarlas. Quería realizarle unas preguntas:

1.- ¿El Arceus y el Pichu de evento que se pueden conseguir estos días, qué hacen en las nuevas ediciones?

Arceus activa el evento de las Ruinas Sinjoh en 'Pokémon Oro HeartGold' y 'Plata SoulSilver'. Sencillamente llévalo contigo en el equipo (sin otros Pokémon) a las Ruinas Alfa, donde salen los Unown, y te transportará a las Ruinas Sinjoh. En estas ruinas puedes asistir al nacimiento de un Pokémon legendario al nivel 1 (Palkia, Dialga o Giratina, a elegir). Si llevas un Arceus capturado en Sala del Origen más tarde, puedes hacerte con el segundo legendario.

El Pichu del color de Pikachu activa el evento del Pichu Picoreja en el Encinar de Johto. Este otro Pichu tiene algunos movimientos exclusivos, no puede evolucionar ni ser intercambiado, y sobre todo tiene una oreja deforme (bueno, despeinada).

2.- Una cosa que no encuentro por ninguna parte. ¿Cuál es la fórmula que determina el daño que genera un Pokémon? Pongo un ejemplo: un Electivire con 379 de ataque físico realiza un Terremoto a un Metagross con 295 de Defensa Física: ¿qué daño le haría y cómo se puede saber?

La fórmula es bastante sencilla aunque se compone de diversas variables. La explicación lleva su tiempo, porque hay que tener en cuenta todos los posibles modificadores. Sin embargo, para un cálculo básico te puede servir esta fórmula:

Daño (PS) = [{([{(Nv. * 2 / 5) + 2} * Poder * Ataque / 50] / Defensa) + 2} * Rnd / 100] * STAB * Efec. Tipo#1 * Efec.Tipo#2

Nv. es el nivel del Pokémon que usa el ataque; Poder, el poder base del ataque; Ataque, el que tenga el usuario (físico o especial según el ataque); Defensa, la que tenga el rival (físico o especial según el ataque); STAB vale 1.5 si el ataque es del mismo tipo que el usuario (1 en otro caso); y Efec Tipo1 y Tipo2 son las efectividades de los tipos (2, 1, 0.5 o 0 según el caso).

La otra variable que he dejado es Rnd. Se basa en un valor aleatorio entre 217 y 255 que luego multiplicas por 100 y divides entre 255 (Rnd = R * 100 / 255). Esta parte de la fórmula es la que explica por qué no todos los ataques usados por el mismo usuario, contra el mismo rival y en las mismas condiciones hacen

el mismo daño. El daño puede variar entre un 85% y un 100% del potencial máximo.

Hay decenas de pequeños modificadores y detalles que tener en cuenta, y además hay que hacer todas y cada una de las operaciones y suboperaciones en el orden exacto y con descarte de decimales en cada paso. Pero para un cálculo aproximado te vale.

En cuanto al cálculo que pides: un Pokémon de nivel 100 y un Ataque de 379, que usa un movimiento de 100 de poder base contra un Pokémon con una Defensa de 295 y debilidad al tipo Tierra, le debería quitar entre 184 y 218 PS al rival.

Como ves, no es un resultado exacto por efecto de la variable aleatoria Rnd. Usando la fórmula simplificada te da un poco más (219,83 para Rnd máximo); eso se debe al floor que hay que aplicar tras cada cálculo. Pero como aproximación es útil.

Espero haberte sido de ayuda, aunque sé que puede ser complejo.

SÍ, SE PUEDEN CONSEGUIR MÁS MÁSTER BALL SIMPLEMENTE OBTENIENDO EL PRIMER PREMIO EN LA LOTERÍA DE CIUDAD TRIGAL O DE CIUDAD JUBILEO

3.- ¿Archi-7 estará presente en las nuevas Ediciones Oro y Plata?
No, no está presente.

4.- ¿Los combos de Danza Lluvia y Trueno y Día Soleado y Rayo Solar ya no funcionan?
Claro que funcionan. Trueno nunca fallará y Rayo Solar no precisará de carga previa. Pero en batalla competitiva es algo predecible y hay que saber usarlo.

5.- Me gustaría que analizase mi equipo (puntuándolo de 1 a 10) y diciéndome si cambiaría algo. Le pongo ataques, objeto y sus mejores características. En los ataques que tenían 10 PP le he puesto más PP para incrementarlos hasta 16 PP y así tener mas ataques.

- **Salamence** (equipado con Cam. Concha): Garra Dragón, Garra Umbría, Vuelo y Terremoto. Tiene 405 de ataque físico y 299 de velocidad.
- **Blaziken** (equipado con Carbón): Día Soleado, Demolición, Lanzallamas y Danza Espada. Ataque 308, Ataque Especial 246.
- **Metagross** (equipado con Restos): Explosión, Puño Meteoro, Terremoto y Psíquico. PS 350, Ataque 309, Defensa 295.
- **Milotic** (equipado con Agua Mística): Danza Lluvia, Recuperación, Rayo Hielo y Surf. Ataque y Defensa Especial 245.
- **Electivire** (equipado con Periscopio): Tajo Cruzado, Puño Trueno, Puño Hielo, Terremoto. Ataque 379, Velocidad 289.
- **Sceptile** (equipado con Sem. Milagro): Síntesis, Tóxico, Protección y Energibola. Ataque Especial 262, Velocidad 260.

A Salamence le sobran Vuelo y Campana Concha. Con su Ataque y Velocidad puede ser buen Choice Bander, así que ponle Cinta Elegida y Roca Afilada o Acua Cola. Garra Dragón puede funcionar, pero Enfado es otra opción. No está del todo mal, un 8.

No es mala idea un Blaziken atacante mixto, tiene buen potencial en ambos lados. Sin embargo, no tengo muy claro qué quieres hacer con él. Día Soleado no tiene ningún sentido si lo juntas con la Danza Lluvia de Milotic, aunque pueda ayudar al Síntesis de Sceptile. Tampoco tiene mucho sentido que le pongas Danza Espada y luego sólo tenga un ataque físico, de tipo Lucha además, con lo que basta sacarle un Pokémon inmune o resistente para obligarte al cambio. Si lo haces mixto con Danza Espada, quítale el Día Soleado y ponle Envite Ígneo o Roca Afilada. Con el primero repites tipo pero ganas STAB, con el segundo cubres más tipos. El objeto Carbón no es bueno, ponle Vidasfera. La idea de base no es mala pero no ha quedado muy claro. Tiene un 7.

Metagross es mejor dejarlo en atacante físico puro, nada de Psíquico. Puedes ponerle Agilidad para aumentar su velocidad en el intercambio del rival y luego sweepear. Otras opciones son Puño Trueno o Puño Bala. Puede ser Choice Bander o Cinta Elegida, o un mero atacante con Restos. Está mejor, un 8.

Milotic es muy estándar, sin grandes cosas que comentar. Danza Lluvia no ayuda a nadie más en el equipo, e incluso podría molestar a Blaziken. Si quieres defender y molestar, ponle Tóxico o Hipnosis. Y sobre todo el objeto Restos. Merece un 7, los stats tampoco destacan.

Electivire está bien en general, pero ponle Cinta Xperto o Vidasfera. Te voy a dar un 9.

Como annoyer, Sceptile puede funcionar, pero el problema es su mala resistencia. Puedes ponerle Drenadoras y Sustituto en vez de Tóxico y Protección, especialmente si a Milotic le pones Tóxico. Con ello Sceptile seguirá siendo molesto y resistirá mejor. Aún así, sus stats ofensivos no son nada del otro mundo. Un 7.

Individualmente, los Pokémon hacen una media de 7,67. Sin embargo, la falta de sinergias en el equipo es notable, especialmente con los climas. No veo funciones definidas (lead, late game) aunque no está mal compensado. La nota general del equipo es por tanto algo más baja, un 7,5.

Alejandro
e-mail

Máster Ball

Hola profesor, quisiera que me solucionara ciertas dudas que tengo sobre Pokémon:

1.- ¿Se pueden conseguir más Máster Ball? Es que conozco a un amigo que tiene 999.
Se pueden conseguir más Master Ball obteniendo el primer premio en la Lotería de Ciudad Trigal o de Ciudad Jubileo.



LOTERÍA DE CIUDAD TRIGAL. Visita la Torre Radio todos los días y comprueba tu suerte. Cuantos más Pokémon con distinta ID tengas, más probable es ganar un premio gordo.

¿A qué nivel evoluciona Pupitar a Tyranitar?
Pupitar evoluciona en Tyranitar al nivel 55. Si lo quieres usar en el Campeonato de Pokémon no hay problema porque el juego lo bajará a nivel 50 durante la batalla.

Kike, desde Vigo
e-mail

"Bugs" en 'Pokémon Diamante y Perla'

Hola, me llamo Alfonso, tengo 8 años y soy de Córdoba. Me gustaría que me respondiese a estas preguntas. Gracias

1.- En una revista dijo que hay un montañero que va tras las Tablas, ¿dónde lo puedo encontrar?
Aparece en Mina Pirita si llevas en tu equipo al Arceus promocional. Al hablar con él, te regala la Tabla Llama. Luego lo puedes encontrar en la Biblioteca de Ciudad Canal.

2.- Si tengo a Arceus y la PokéDex nacional, ¿tengo que conseguir ver los Pokémon de los eventos?
Para completar la PokéDex Nacional hay que capturar a las 493 especies de Pokémon, no basta con verlas. Para obtener la estrella en la Tarjeta de Entrenador no hace falta capturar a Mew, Celebi, Jirachi, Deoxys, Darkrai, Shaymin ni Arceus.

3.- ¿Cómo puedo conseguir a Spiritomb fácilmente?
Lo que tienes que hacer es meter la Piedra Espíritu en la torre de piedra derruida que se encuentra

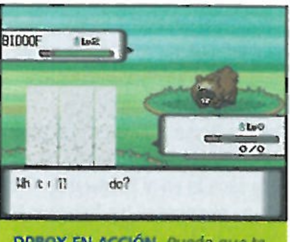
en la Ruta 209 en las Ediciones Diamante, Perla y Platino. Luego debes hablar con 32 amigos en el Subsuelo gracias a la conexión wireless de tu DS. Cuando lo hayas hecho, vuelve y pulsa A delante de la torre. Aparecerá un Spiritomb salvaje al nivel 25.

4.- ¿Para qué sirve el Pokérus?
El Pokérus sirve para que los puntos de esfuerzo ganados por el Pokémon infectado tras derrotar a un Pokémon rival, se dupliquen. Si por ejemplo derrotar a un Metang entrega normalmente 2 puntos de esfuerzo en Defensa, con el Pokérus el Pokémon infectado recibirá 4 puntos de esfuerzo.

5.- En una revista, en mis trolas preferidas, dijeron cómo conseguir a Darkrai en 'Pokémon Platino', pero en la primera sala de la Liga Pokémon no puedo usar Surf, ¿qué tengo que hacer?
En las primeras versiones de la edición japonesa de 'Pokémon Diamante y Perla', un fallo del juego permitía hacer Surf en la puerta sur de la primera sala de la Liga Pokémon, y si luego andabas una serie de pasos en una sala oscura podías llegar hasta donde se ocultaban Shaymin o Darkrai. Sin embargo, este fallo fue corregido rápidamente y no se puede encontrar en las versiones no japonesas de los juegos ni en versiones japonesas más recientes.

6.- ¿Cuál es la forma mas fácil de conseguir a MissingNo. en 'Pokémon Perla, Diamante y Platino'?
En estos juegos se conocen cuatro formas de MissigNo., pero ninguna de ellas puede aparecer de manera normal en el juego. Se trata del Bulbasaur shiny invisible, de DPBox, del Huevo Malo y de los Pokémon híbridos.

Alfonso
e-mail



DPBOX EN ACCIÓN. Puede que te salga si inicias una batalla doble con dos Pokémon debilitados, un Huevo y un Pokémon sano. O puede que no...

Utilidad del Pokéwalker

¡¡Hola Nintendo Acción!! Dejé la saga Pokémon en el 'Rubí y Zafiro', pero al ver que sacaban otra vez la 'Edición Plata' me volví a ilusionar con revivir las aventuras de la Game Boy Color.

Pero tengo una duda, he visto que el juego te viene con un accesorio que se llama Pokéwalker, ¿para qué sirve? ¿Será necesario para algún evento o para algún lugar como la Zona Safari? Yo me muevo mucho por el trabajo, pero me daría reparo tener que llevar ese accesorio a todas partes. ¿Será imprescindible para jugar? Muchas gracias.
Hola Manuel. El Pokéwalker es un accesorio muy divertido pero totalmente opcional. En él puedes meter uno de tus Pokémon y hacer que gane experiencia y felicidad mientras caminas. Además, ganarás vatios que te permitirán capturar Pokémon, encontrar objetos y desbloquear nuevas zonas.

Sin embargo, su interacción con el juego se reduce a meter el Pokémon en el aparato y darte un paseo. Ningún evento de los juegos 'Pokémon Oro HeartGold' o 'Plata SoulSilver' depende directamente del Pokéwalker, aunque sí hay eventos CWF para obtener Rutas secretas en el aparato.

Manuel
e-mail

Amistad Pokémon

Hola, me llamo Mario y tengo 10 años. Ya he escrito muchas veces y no me han publicado. Soy un gran fan de la revista y de Pokémon. Tengo algunas dudas de 'Pokémon Diamante':

1.- ¿Qué tipo de Pokémon me recomiendas para capturar a Heatran y Giratina?
Lo mejor es llevarse Pokémon resistentes pero capaces de hacerles daño, y al menos uno de ellos pueda dormir al Pokémon salvaje. Pero la clave está en la Poké Ball que lances: fúndeles a Ocaso Ball.

2.- ¿Ocurre algo si capturas a Uxie, Mesprit y Azelf?
Sí, que ya sólo te quedan otros 490 Pokémon para completar la PokéDex Nacional.

3.- ¿Puede poner la ficha de Giratina, Rayquaza, Latios y Latias?
La ficha de Giratina ya la hemos puesto, pero te pongo el resto.

4.- ¿Para qué sirve la estatua de la mansión del señor Fortuny?
Para nada, en realidad.

5.- ¿Cómo evoluciona Golbat a Crobat?
Por Amistad. La Amistad o Felicidad son unos puntos que tiene todo Pokémon y que sirven para algunas cosas como la recogida de objetos en el suelo en HG/SS, la evolución de Pokémon o el poder de Retroceso y Frustración.

Para evolucionar a Golbat en Crobat debes hacer que alcance 220 puntos de Felicidad sobre un máximo de 255. La mayoría de Pokémon empiezan con 70 puntos y van ganando puntos si les subes de nivel, les das una vitamina, andas mucho con ellos en el equipo, usas Bayas con ellas y sobre todo si los llevas al Aseo, la Peluquería, la Estética o el Balneario. Perderán puntos si caen debilitados o usas medicinas amargas con ellos.

Otros Pokémon que evolucionan

FICHA DE RAYQUAZA

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Otros Datos	Max Status
1 Ciclón	Cometa Draco	Habilidad: Bucle Aire (Prevención de efectos del tiempo. Las habilidades y movimientos que modifiquen el tiempo son ignorados.)	PS: 414 Ataque: 438 Defensa: 306 Velocidad: 317 At.Especial: 438 Df.Especial: 306
5 Cara Susto	Buceo		
15 Triturar	Cortefuria		
20 Garra Dragón (DPP)	Viento Hielo		
20 Vozarrón (HGSS)	Ronquido	Obtención: En la Torre Oculta (ver pregunta).	
30 Descanso	Rapidez		
35 Tajo Aéreo (HGSS)	Alboroto	Tipo: Dragón Volador. Muy débil a Hielo, débil a Roca y Dragón, resistente a Lucha, Bicho, Fuego y Agua, muy resistente a Planta, inmune a Tierra.	
45 Poder Pasado	Poder Pasado		
50 Enfado	Acua Cola		
60 Danza Dragón	Tierra Viva		
65 Vuelo	Cabezahierro		
75 Vel. Extrema	Bofetón Lodo		
80 Hiperrayo	Tutor HGSS		
90 Pulso Dragón	Viento Afín Golpe Cabeza		

de esta manera son Azurill, Chansey, Cleffa, Eevee, Igglybuff, Pichu, Togepi, Budew, Buneary, Chingling, Munchlax o Riolu.

6.- ¿Dónde se captura a los siguientes Pokémon, querido profesor: Duskull, Shroomish, Carvanha y Absol?
Estas localizaciones que te doy son para 'Pokémon Diamante y Perla'. Duskull sale en la Ruta 224 con Pokéradar; Shroomish y Carvanha salen en el Gran Pantano (para Carvanha usa la Supercaña, para Shroomish debes avistarlo); y Absol sale en la Ruta 213 cuando la hermana de Maya en Pueblo Arena te avise de su plaga.

Andrea
e-mail

Groudon, Kyogre y Rayquaza

Hola soy Pablo Carreño, es la primera vez que te escribo y quiero que me resuelvas unas dudas:

1.- ¿Es verdad que Zorua y Zoroark son legendarios?
Zorua y Zoroark no pueden ser considerados como legendarios. Los únicos legendarios conocidos hasta ahora de Pokémon Blanco y Negro son Reshiram y Zerkrom.

2.-He visto en Internet que este año la Moviplaya va a Murcia (Mazarrón), ¿por qué no vino el año pasado a Mazarrón?
No existe información sobre Moviplaya todavía, así que no sabemos si pasará por Mazarrón. El año pasado no hubo Moviplaya sino un evento más pequeño en algunas pocas playas.

3.-¿Es verdad que el año pasado repartieron en Moviplaya un Darkrai, un Shaymin, un Regigigas, un Jirachi, un Mew, un Pikachu, un Deoxys y los tres objetos especiales: Flauta Azur, Carné Socio y Carta del Prof. Oak?
No, en el evento del verano pasado se repartió solamente un Regigigas promocional, y no mucha gente en España lo tiene porque casi nadie se enteró del evento.

4.- ¿Cuáles son los movimientos que recomendaría para Arceus?
A mí Arceus me gusta con Danza Espada, Vel. Extrema, Enfado y Terremoto, y la Tabla Draco equipada (alegre, esfuerzo en Ataque y Velocidad). Otra opción es ponerle Paz Mental, Sentencia, Rayo Hielo y Recuperación, y la Tabla Oscura equipada (miedosa, esfuerzo en Ataque Especial y Velocidad).

5.- ¿Qué Pokémon van a repartir en Moviplaya?
No se sabe aún si habrá Moviplaya este año. En el Campeonato de Pokémon que se celebrará en Madrid (IFEMA) el 19 de junio repartirán un Eevee shiny.

6.- ¿Cuál será el próximo evento que den por vía Wi-Fi o conexión inalámbrica en tiendas GAME?
Seguramente un Jirachi con Cometa Draco y Baya Lichi al nivel 5, que además desbloquea una Ruta secreta en el Pokéwalker. Pero aún no se conocen las fechas ni la forma de descarga.

7.- ¿Se puede conseguir a Entei, Raikou, Suicune, Latios y Latias en Edición Platino?

FICHA DE LATIOS

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Otros Datos	Max Status
1 Psico Onda	Cometa Draco	Habilidad: Levitación (Inmunidad a ataques de tipo Tierra, a Púas, a Púas Tóxicas.)	PS: 364 Ataque: 306 Defensa: 284 Velocidad: 350 At.Especial: 394 Df.Especial: 350
5 Anticura	Buceo		
10 Refuerzo	Cortefuria		
15 Velo Sagrado	Viento Hielo	Obtención: Correteando libremente por las zonas verdes de la región de Kanto (SS), o en un evento secreto (HG).	
20 Dragoaliento	Truco		
25 Protección	Cabezazo Zen		
30 Alivio	Última Baza		
35 Resplandor	Ronquido	Tipo: Dragón/Psíquico. Débil a Bicho, Fantasma, Hielo, Dragón y Siniestro, resistente a Lucha, Fuego, Agua, Planta, Eléctrico y Psíquico.	
40 Cabezazo Zen	Rapidez		
45 Recuperación	Bofetón Lodo		
50 Psico-cambio	Enfado		
55 Danza Dragón	Ciclón		
60 Legado	Tutor HGSS		
65 Psíquico	Viento Afín		
70 Pulso Dragón	Imitación		

FICHA DE LATIAS

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Otros Datos	Max Status
1 Psico Onda	Cometa Draco	Habilidad: Levitación (Inmunidad a ataques de tipo Tierra, a Púas, a Púas Tóxicas.)	PS: 364 Ataque: 284 Defensa: 306 Velocidad: 350 At.Especial: 350 Df.Especial: 394
5 Anticura	Buceo		
10 Refuerzo	Cortefuria		
15 Velo Sagrado	Viento Hielo	Obtención: Correteando libremente por las zonas verdes de la región de Kanto (HG), o en un evento secreto (SS).	
20 Dragoaliento	Golpe Bajo		
25 Hidrochorro	Truco		
30 Alivio	Última Baza		
35 Bola Neblina	Ronquido	Tipo: Dragón/Psíquico: Débil a Bicho, Fantasma, Hielo, Dragón y Siniestro, resistente a Lucha, Fuego, Agua, Planta, Eléctrico y Psíquico.	
40 Cabezazo Zen	Rapidez		
45 Recuperación	Bofetón Lodo		
50 Psico-cambio	Enfado		
55 Encanto	Ciclón		
60 Deseo Cura	Capa Mágica (GS)		
65 Psíquico	Viento Afín (GS)		
70 Pulso Dragón	Imitación (HGSS)		

No se puede. Salen en Pokémon 'Oro HeartGold' y 'Plata SoulSilver'.

8.- ¿Pueden conseguirse Pokémon de evento shiny?
Solamente si el evento tiene previsto que sean shiny. En otro caso el juego impide que lo sean. Así que si alguien tiene un Arceus promocional shiny, es falso.

9.- ¿Se pueden conseguir en la Edición Platino a Palkia y Dialga shiny guardando y apagando la consola hasta que te salga shiny?
Salen en 1 de cada 8192 casos.

10.- En Oro y Plata hay dos tiendas de bicis, ¿qué se puede conseguir en la segunda?
Nada en especial.

11.-He oído que en Oro y Plata se pueden conseguir a Groudon y a Kyogre y cuando tienes a los dos consigues a Rayquaza, ¿es cierto?
Sí. Una vez hayas derrotado a Rojo en Monte Plateado, el Señor Pokémon te entregará la Esfera Azul ('Edición Oro HeartGold') o la Esfera Roja ('Edición Plata SoulSilver'). Con estos objetos se puede ir



CAPTURA A RAYQUAZA. *Para poder luchar contra Rayquaza debes haber capturado a Groudon y Kyogre en sus ediciones respectivas.*

a capturar a Kyogre o Groudon respectivamente en la Torre Oculta de la Ruta 47.

Una vez capturado Kyogre en 'Oro HeartGold' y Groudon en 'Plata SoulSilver', traslada uno al otro juego. Si hablas con el Profesor Oak en su laboratorio llevándolos en el equipo, éste te hará entrega de la Esfera Verde. Este objeto activa la aparición de Rayquaza en la Torre Oculta.

Pablo Carreño
e-mail

Conseguir Pokémon Shiny

Hola profesor. Soy Iván, tengo 12 años y es la primera vez que le escribo. Me gustaría que me contestara unas dudas:

1.- ¿Qué era lo que había que hacer para tener más posibilidades de que un Pokémon te salga shiny?
Varias cosas. La primera, usar el Pokéradar y conseguir una cadena de hasta 40 Pokémon de la misma especie. A partir de ese momento no entres a luchar y resetea el Pokéradar hasta que veas una hierba con un brillo azulado: Ahí hay un Pokémon shiny. Las probabilidades en este caso son de 1 entre 200.

También puedes juntar en la Guardería un Pokémon propio y un Pokémon de un juego extranjero. En ese caso, las probabilidades son de 1 entre 2048, cuando lo normal es que sean de 1 entre 8192.

2.- ¿Es verdad que los nuevos juegos va a haber nueva región?
Sí, es la Región de Isshu y su capital se llama Ciudad Hiun.

3.-Tengo un Phione y me gustaría saber si evoluciona.
Phione no puede evolucionar en ningún caso.

4.- ¿Me puede poner la imagen de un Wailord shiny?
Sí, cómo no.

Iván
e-mail

Capturando a Pinsir

Hola, me llamo Beñat y soy un gran aficionado a Pokémon desde que tengo la Game Boy Advance. Ahí van mis preguntas:

1. ¿Dónde aparece Pinsir en el Pokémon Edición Perla?
Ruta 229 en un 5% de los casos.

2. ¿Cómo consigo pasar a la ruta 230 en el Perla?
Antes debes obtener la PokéDex Nacional en Pueblo Arena, una vez

WAILORD SHINY. *Los Wailord son normalmente de color azul oscuro, pero este Wailord shiny que traigo aquí es de color morado. Toda una rareza.*

hayas avistado a todos los Pokémon de la PokéDex de Sinnoh.

3. ¿Donde está el tutor de movimientos en 'Perla'?
En la 'Edición Perla' sólo hay un tutor en la Ruta 210 de Cometa Draco, y otro en Ruta 228 de Anillo Ígneo, Hidrocañón y Planta Feroz.

Beñat
e-mail

Las Rutas del Pokéwalker

Hola profesor, me llamo Carolina y soy fan de Pokémon. Me gustaría que me resolviera unas dudas.

1.- Usted dijo que los Pokémon de evento de Nintendo venían con una limitación que les impedía ser shiny (legalmente). Entonces, ¿el Pichu del evento es ilegal?
Los Pokémon de evento sólo pueden ser shiny si el evento lo prevé así. Por eso el Pichu del color de Pikachu o el Eevee plateado que repartirán en el Campeonato son legales. Pero otros Pokémon de evento como Arceus o Regigigas que no está previsto que sean shiny, no pueden serlo.

2.- ¿Cuántas rutas hay en el Pokéwalker? ¿Cuál es el mejor Pokémon que se captura con el Pokéwalker? ¿En qué ruta está?
Hay 27 Rutas de Pokéwalker. La mayoría se desactiva guardando vatios, y así para obtener la última, Cueva Calma, necesitas 100.000 vatios, es decir, tendrías que andar unos 1600 kilómetros.

Dos Rutas vienen por defecto, otra se obtiene si recibes un Pokémon extranjero del GTS y hay siete Rutas secretas de evento. De ellas ya has podido obtener tres: Bosque Amarillo, Vía Campeón y Confín del Cielo, que se desbloquea con cualquier Jirachi.

Los Pokémon más raros son los que aparecen en Bosque Amarillo: Pikachu con Surf o con Vuelo. Son extremadamente raros y deberás andar al menos 10000 pasos para que puedan empezar a salir. Otra rareza es el Munchlax con Autodestrucción en Vía Campeón o el Spiritomb en Cueva Calma.

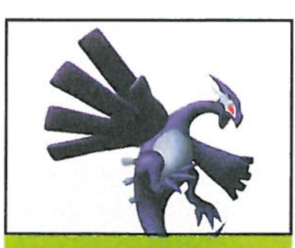
3.- ¿Cómo se llega al piso superior del Faro de Ciudad Olivo? Hay un piso con unas escaleras a las que es imposible acceder y si no vas por esas, en el siguiente piso no puedes seguir subiendo... ¿Cómo se llega a ellas?
Si os quedáis bloqueados ahí, una pista: entra luz por la derecha. Prueba a tirarte por la ventana. Mira este número de la guía que se cubre esa zona.

4.- ¿Es verdad que los Pokémon transferidos desde otro juego ganan más Puntos de Experiencia de o habitual?
Los Pokémon transferidos desde otro juego ganan un 50% más de experiencia tras cada batalla.

5.- En 'SoulSilver' huí del combate contra el Gyarados rojo del Lago de la Furia, ¿dónde puedo volver a encontrarlo?
Lo siento, pero una vez derrotado el Gyarados rojo, no vuelve a salir.

6.- ¿Tiene foto de Lugia oscuro?
Claro, aquí está.

Carolina
e-mail



LUGIA OSCURO. *Es exclusivo de 'Pokémon XD: Tempestad Oscura', para GameCube. Hay que purificarlo antes de poder traértelo a tu portátil.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK





¡Juega con Pikachu y salva el Poképark!



Wii

Nintendo

The Pokémon Company

www.pokeparkwii.com